

⚠ 注意事項

歩きながらの謎解きやスマートフォンなどの操作は
大変危険ですのでおやめください。

- ★ ゲームの所要時間は謎解きと移動時間で3時間ほどを想定しておりますが、それ以上に時間がかかる場合がございます。お時間には余裕を持ってご参加ください。
- ★ 本作ではスマートフォンアプリの「LINE」を使用します。インターネット接続時の通信料はお客さまのご負担となります。また、スマートフォンの充電状況には十分ご注意ください。
※「LINE」はLINEヤフー株式会社の登録商標です。
- ★ 何か物を壊したり動かしたりする必要はありません。そのような行為はおやめください。
必要な手がかりはメモを取るか写真に撮っておき、その場所に留まらないようにしましょう。
- ★ お寺や神社、施設の関係者は謎の内容や答えを知りません。謎が解けない場合は、ヒント機能をご活用ください。
- ★ エリア内を走ったり、答えを大声で叫んだりするなど、周りのお客さまの迷惑になるような行為はやめましょう。
- ★ 施設の営業時間、営業日の都合などにより、見つけるべき手がかりが見つからない場合がございます。その際には、該当の謎のヒントをご参照ください。
- ★ 本作では神戸市にある歴史博物館「兵庫津ミュージアム」にご入館いただくステップがございます。当施設の休館日である月曜日（月曜日が祝祭日の場合は翌平日）には謎解きが十分に楽しめる可能性がございますので、あらかじめご了承ください。なお、本謎解きキットに「兵庫津ミュージアム」の入館料は含まれておりませんのであらかじめご了承ください。
※兵庫津ミュージアムの営業時間、入館料などは公式サイトをご確認ください。
<https://hyogo-no-tsu.jp/guide/>
- ★ 万が一、プレイ中に事件・事故・盗難などが発生しても主催者等は一切の責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。
- ★ これから謎解きをお楽しみいただく方のために、謎や問題文、謎の答えをブログやSNS、インターネットで公開することをご遠慮ください。ただし、「楽しかった!」などの感想は大歓迎です。ぜひ「#海電神の謎」をつけて投稿してください。
- ★ 謎解きキットの譲渡、転売は固くお断りいたします。お困りごとやトラブルがあった場合は以下のお問い合わせ先までご連絡ください。

主催 一般社団法人謎解きエデュテイメント協会

共催 日本財団「海と日本プロジェクト」

企画・制作 株式会社TERRA NOVA

後援 一般財団法人 神戸観光局

協力 兵庫津ミュージアム

運河と港の街、兵庫津で

巨大怪獣の謎を解き明かせ!



ダイバーマン謎解きシリーズ第2弾

歴史町と海電神の謎

内容物

作戦実行には同梱すべてのアイテムとスマートフォンなどの端末が必要になります。必ずご確認ください。



クリアファイル



謎解きキット
(この冊子です)



封筒①、②、③



携帯用鉛筆

遊び方

1 プロローグ を読もう

まずは右の物語をよく読んで、
その下にある二次元コードを
読み取ろう

2 謎を解こう

街を歩いて手がかりを見つけだし、
謎を解いて判明したキーワードを
LINE に入力しよう

3 最終作戦を 立案しよう

すべての謎を解き明かし、
最終作戦を実行するための
キーワードを導こう

進行度について この謎解きイベントは**7つの任務**から構成されています。
プレイ時間には個人差がございますので、あくまでも目安としてお考えください。

任務	1	2	3	4	5	6	7
場所							
目安時間	10分	30分	10分	30分	40分	30分	20分



移動する必要はありません。
カフェやフードコートなど
座って落ち着ける場所で解
きましょう。



指定された場所に
実際に移動して解
く謎です。



各問題にあるヒント番号を
LINE に入力するとヒント
を見ることができます。
謎に詰まったときは積極的
に活用しましょう。

3 4 5 は、ショッピングモールのフードコートなどで、じっくり解くのがオススメです。

※明るい時間帯での参加を推奨いたします。一部施設には開場時間がありますのでお時間には十分
ご注意ください。(平日月曜日以外の9時~18時のプレイを推奨いたします。)

物語

あらすじ

巨大怪獣対策本部。

それは、日本にたびたび出現する巨大怪獣を撃退するために設立された組織である。

あなたはそんな巨大怪獣対策本部の**若手調査員**として、

先輩である**ホゼン隊長**や**ダイバーマン**とともに、日々調査・任務に当たっている。

そんな中、兵庫県の沖合で巨大怪獣が出現したという報告が入る。

早速、現場である神戸市の港町「**兵庫津**」エリアに急行するのであった。

キャラクター紹介



エゴノ司令官

巨大怪獣対策本部の総司令官。今回の作戦の総指揮ではあるが、
対策本部から離れられないため今回は後方支援的な存在。



ホゼン隊長

作戦実行部隊の隊長。今回の現場での実質的な指揮をとる。
過去にダイバーマンとともに「ボリマドン」という巨大怪獣の撃退作戦
を実行し、成功に導いた。



ダイバーマン

政府が秘密裏に進めていた「ヒーロープロジェクト」の若手ヒーロー。
海洋生物の部位を取り込んでそのいきものが持つ特殊能力を使うことが
でき、過去にその力で巨大怪獣ボリマドンを撃退した。



クラク工作員

対策本部きっての発明家。神戸支部のガジェット開発部隊に属する。
「クラク」はコードネームであり、兵庫津の功労者である工業松右衛門
の名前から取っている。

右の二次元コードを読み取り、物語の続きを確認しよう

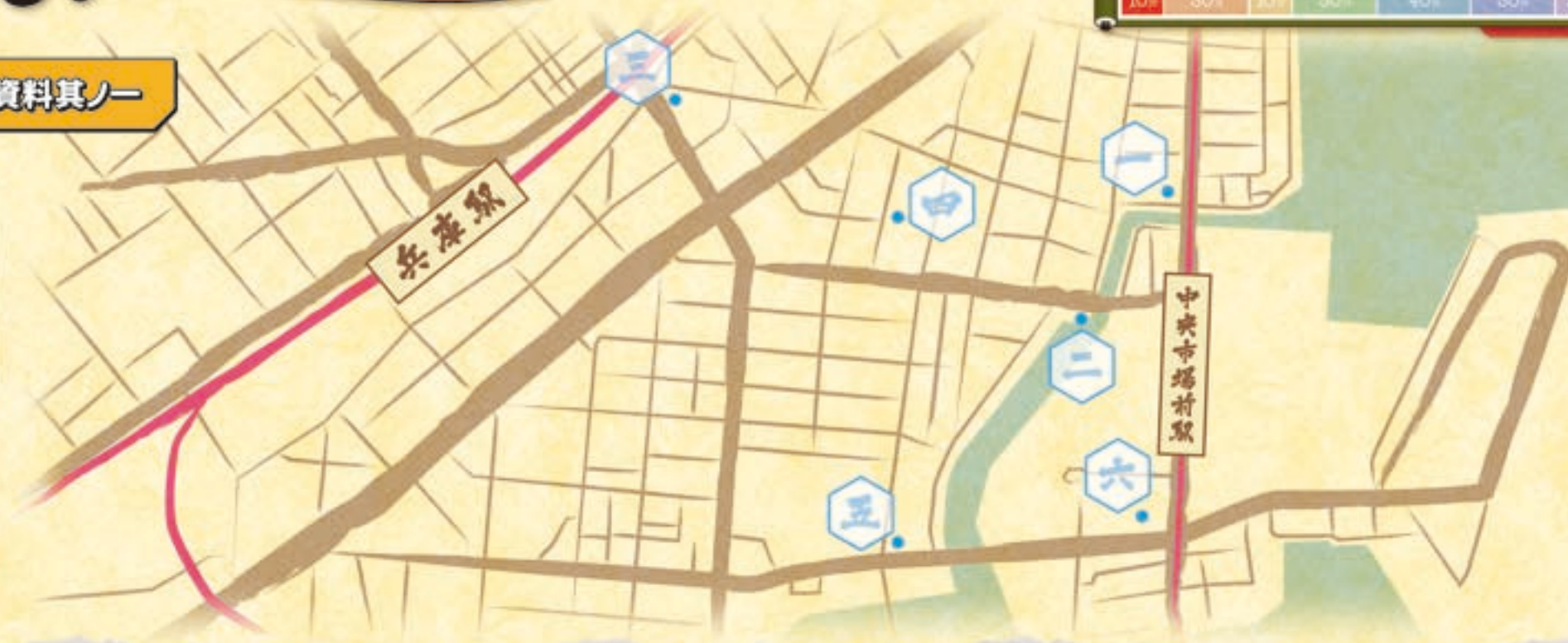


任務

手がかりの場所を突き止めよう

竜神ノ伝承 資料其ノ一

手掛ノ地四



1	2	3	4	5	6	7
10%	30%	10%	30%	40%	30%	20%

一 来迎寺(築島寺)



平清盛が交易の拡大と風雨による大波を避ける目的で経ヶ島を築く際、自ら進んで人柱となられたという伝説がある松王丸を弔うために建立されたといわれている。境内の中には松王丸の供養塔がある。

二 兵庫運河(入江橋)



兵庫区にある運河の総称で、現在、日本最大の運河。古来船舶の航行に難のあった和田岬を迂回し、船泊りを確保するために1899年に完成した。

三 柳原蛭子神社



兵庫の地で福の神として古くから崇拝されてきた神社のひとつ。現在では「柳原のえべっさん」という愛称で親しまれ、商売繁盛や家内安全、学業成就を祈る参拝客が訪れる。

四 能福寺(兵庫大仏)



1891年に豪商の南條莊兵衛の寄進により建立された兵庫大仏は、奈良と鎌倉に並び「日本三大大仏」のひとつに数えられたといわれている。現在の大仏は1991年に再建されたもの。

五 清盛塚



1286年に建立された十三重の石塔があり、江戸時代の絵画にも描かれた歴史的な建造物。長い間平清盛の墓であると伝えられてきたが、近年の調査で供養塔であるという説が有力。

六 兵庫津ミュージアム



周囲を兵庫運河に囲まれた島の中に位置する歴史博物館。明治維新期に設置された最初の兵庫県庁舎を復元した「初代県庁舎」と、博物館施設である「ひょうごはじまり館」から構成される。

四つの謎の答えから 導き出される指示文を実行せよ

ヒント
101

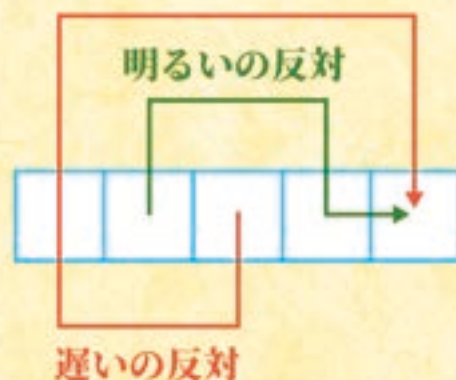
ワ	ン	ト	テ	ヌ
キ	ノ	兵	ラ	ア
日	大	イ	ム	寺
ダ	ウ	庫	ヨ	メ
月	サ	ギ	神	社

かんじのうえをよめ

答え

1	2	3
---	---	---

ヒント
102

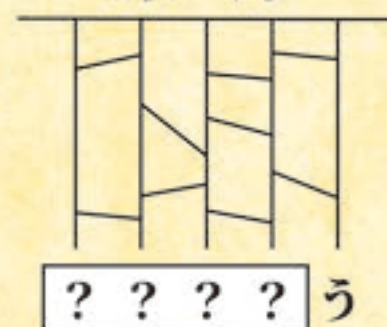


答え

4	5	6	7	8
---	---	---	---	---

ヒント
103

県 庁



※頭にきをつけて、小さい文字は大きくせよ

答え

		9	10	11
--	--	---	----	----

ヒント
104



答え

12			13	14
----	--	--	----	----

2 11 の に 6 13 14 10 9 の に 1 8 4 12 の に 5 7 3 を書き込め

ヒント
105

任務2

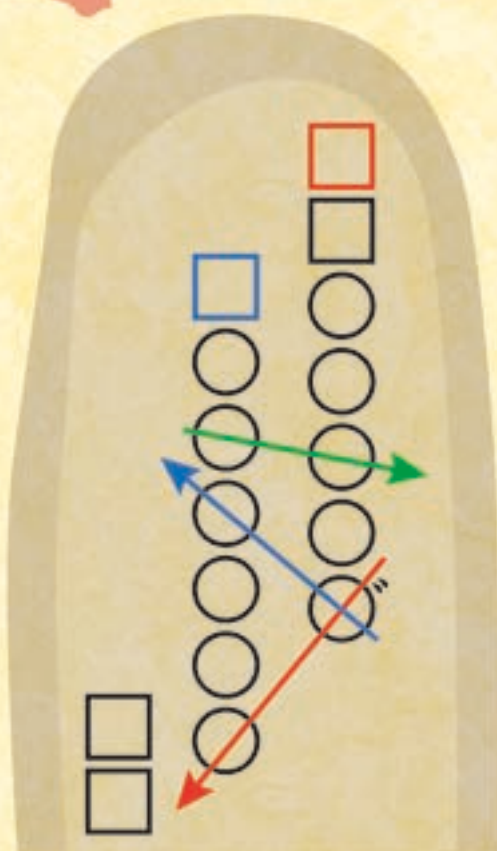
手がかりをもとに暗号を解こう

1	2	3	4	5	6	7
10	30	10	30	40	30	20

竜神ノ伝承 資料其ノ三

♡ 句碑を見よ

ヒント
201



答えは



答え

a	b
---	---

♣ 清盛塚石像十三重塔の看板を探せ

ヒント
202

35の真下...



11の真下...



23の真上...



答えは



答え

c	d
---	---

◇ 大仏が向いている方の入口にある看板を探せ

ヒント
203



答えは ①②③

答え

e		f
---	--	---

▶▶ 答えをひとつずつ LINEに送ろう ◀◀

任務3

竜神ノ伝承を解説しよう

竜神ノ伝承 資料其ノ四

SからGまで迷路を進め。

一番外側の壁は通り抜けることはできない。

右にある 条件1～3 にそれぞれ従ったとき、
通ったひらがなを答えよ。



1	2	3	4	5	6	7
青	黄	青	黄	青	黄	青
10%	30%	10%	30%	40%	30%	20%

条件1: e d c f b 以外を通る

ヒント
301

答え

特徴1: 口から I を吐く。

条件2: e d c a b 以外を通る

ヒント
302

答え

特徴2: 大きな IV を見つけると
その場所に向かい、そこにとどまる習性がある。

条件3: a b c f b 以外を通る

ヒント
303

答え

特徴3: 怒りによって II III を呼び寄せて、
ときに嵐を巻き起こすことができる。

竜神様を鎮めるためには、 I II III IV が必要である。

任務4

作戦に必要なものを作り出そう



はりまがみ
「播磨紙」を届けにきました！
これを使って作戦に必要なモノを作って
ほしいです！

なんか工作みたいでワクワクしますね！
私も手伝いたいけど……
暗号解読はみなさんの方が得意だと思うから、
あとはお任せしますね！

1	2	3	4	5	6	7
10%	30%	10%	30%	40%	30%	20%

作り方

ヒント
401

- 1 播磨紙にある黒線を折って、くもをふたつ作る
 - 2 折った線上に描かれた図形を、手に入れたものを組み合わせて作る
 - 3 組み合わせた状態をひとつの謎として考え、答えを導く
 - 4 播磨紙にある黒線を折って、導いた謎の答えをふたつ作る
- 2 ~ 4 を繰り返して、魚の名前が答えになったら完成

注意事項

- 1 組み合わせたすべてのものを参照して解くこと。
無視して解く部分があってはいけない。
ただし、参照するのは見えている部分だけで良い。
- 2 作るものはすべて同時に見えるようにすること。



封筒①をあけて次ページの謎を解こう

内容物 作戦実行には以下のすべてのアイテムが必要になります。必ずご確認ください。



播磨紙



謎用紙4枚

任務5

竜神の出現場所を特定しよう



お！私の開発した
「**生命エネルギー探知ドローン**」が
役に立つときが来たみたいですね！
このドローンは、**いきものがもつエネルギーに
反応する**んです。

本部の調査で、竜神は巨大生物に見られる
特殊な生命エネルギー反応を持っていることがわかりました。

竜神の出現場所を割り出すために、まずは竜神とは関係のない
**通常の海洋生物たちの生命エネルギー反応を
ドローンにインプットさせましょう！**

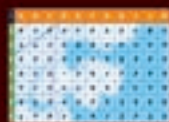


封筒②をあけて次ページからの謎を解こう

内容物 作戦実行には以下のすべてのアイテムが必要になります。必ずご確認ください。



謎用紙
2枚(全8問)



地図



ドローンカード
2枚



海洋生物シール

1	2	3	4	5	6	7
10%	30%	10%	30%	40%	30%	20%

1

謎を解いてドローンを起動せよ！

ヒント
501

ドローンに海洋生物たちの生命エネルギー情報をインプットして、
ドローンを起動しよう！

- 1 封筒の中に入っている8問の謎を解こう。
謎にかかっている灰色の正方形のマスに
適切な海洋生物シールをはることで
8問の謎を解き明かそう！
- 2 余った海洋生物シールの名前をLINEに送信しよう。

Memo

2

起動したドローンを正しく配置せよ

ヒント
502

- 1 ①で解いた8問の謎の答えを、
以下のルールをもとに地図の中から見つけ、
使った文字のマスを丸をつけよう。

- ・単語はタテまたはヨコの一直線になっている
- ・逆方向から読むこともある
- ・使う文字のマスは他の単語とはかぶらない

- 2 2枚のドローンカードをそれぞれ



：3×3のマスにすべて丸があるところ



：3×3のマスに全く丸がないところ

に、地図の向きと同じになるように配置しよう。
位置がわかったら下の空欄にメモしよう。





メモしたら、③に進もう！

3

ドローンを動かして座標を特定せよ

ヒント
503

- 1 2枚のドローンカードの
・黒矢印 が指す3文字
・白矢印 が指す3文字
をそれぞれ並び替えて2つの単語を作ろう。

例



左の図のような場合、
黒矢印が指す3文字で「サクラ」
白矢印が指す3文字で「スマイル」
という単語を作ることができる。

- 2 作った2つの単語と共通のジャンルをもつ単語を

- ①で解いた8問の謎の答えから見つけ、その謎の下にある
枠 の中に書かれている指示のとおり
ドローンカードを動かそう。

例 作った2つの単語が「サクラ」と「スマイル」の場合、
共通のジャンルは「花の名前」と考えることができる。
よって答えが花の名前になっている謎の枠内の指示に従って、
ドローンを動かす。

- 1, 2 を繰り返すと竜神の出現場所の座標が判明する。

任務6

北前船の設計図を手に入れよう

1	2	3	4	5	6	7
10%	30%	10%	30%	40%	30%	20%



1 時計を見つけて解け ヒント 601

0	1	2	3	4
き	ほ	つ	く	と
5	6	7	8	9
ふ	み	て	し	ね



答え

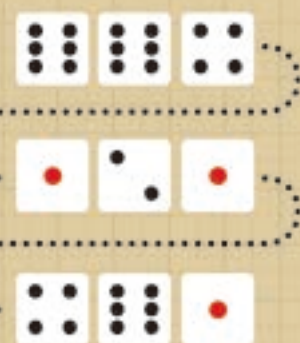
2 色を見つけて解け ヒント 602



○ □ △ ◇ ☆ □ = ? ? ? ? ?

答え

3 立方体を見つけて解け ヒント 603



答え

4 顔を見つけて解け ヒント 604

以下を満たす2つのアイテムを特定し太字の部分から読み



答え

設計図のパスワードを導こう

管理者パスワードを導くための**分析シート**を
ホゼン隊長が手に入れてくれたみたいです！
ただ、ところどころ情報が見えないように
なっているみたい。

この資料の解読方法も入手しました。

今までの4つの謎の答えを使って、
設計図を手に入れるためのパスワードを導いてください！

封筒③をあけて次ページの謎を解こう

内容物 作戦実行には以下のアイテムが必要になります。必ずご確認ください。



パスワード分析シート

パスワード分析シートを用いて 4つの謎の答えを使って 線を引け

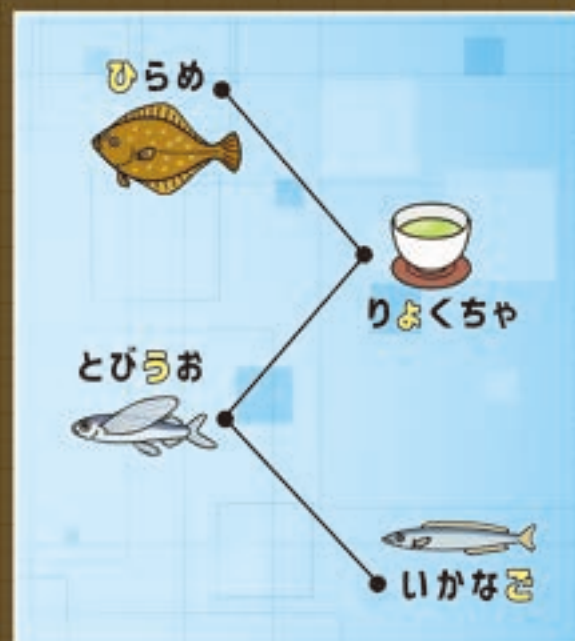
ヒント
605

例

答えが「ひょうご」の場合

- 1文字目が「ひ」
- 2文字目が「よ」
- 3文字目が「う」
- 4文字目が「ご」

の絵を探して
順番に線を引く



すべての線を引き終わったとき
アルファベット4文字の暗証番号が現れる

任務7

最終作戦書を完成させよ

1	2	3	4	5	6	7
10%	30%	10%	30%	40%	30%	20%



なんとか兵庫津ミュージアムまで戻ってこれましたが、あの竜神の姿、だいぶ伝承とは違っていましたね……

海水をエネルギーとしているなら、例えば**陸上で作戦を実行できれば、竜神を弱体化させることはできる**んじゃないでしょうか？



ダイバーマンさんの言うとおり、私にもなんだか苦しそうに見えました。



ただ、**浄化のお守りの効力を利用するには船を使うしかありません。**そんなことができればよいのですが……。



みんな！ 対策本部の解析が終わったぞ。どうやら、竜神の体にまとっているサンゴが白化しているなど、海の温暖化による海洋環境の変化と似た変化が竜神の身に起こっている。

竜神は海水を常時体内に取り込みエネルギーとしているんだが、過去の状態に比べて強力かつ狂暴になっていて、想定以上の強大な力を持っていることも明らかになった。



兵庫津エリアの住民の避難は終わったみたいだが、このまま放っておけばどんどん街への被害が拡大してしまう。



最終作戦実行まで時間がない。
なんとかして、**最終作戦書を完成させてくれ！**

ヒント
701

ここから先はLINEで最終作戦を考えよう